

# LU17a - Projektmethoden

	<b>Wasserfall</b>	<b>Hybrid</b>	<b>Agil</b>
<b>Kurzbeschreibung</b>	Lineares, sequenzielles Vorgehen mit festen Phasen	Klassischer Projektrahmen mit agilen Umsetzungselementen	Iteratives, inkrementelles Vorgehen mit kurzen Feedbackzyklen
<b>Geeignet wenn ...</b>	Anforderungen stabil, Änderungen selten, starke Regulierung	Rahmenbedingungen fix, Umsetzung aber flexibel sein muss	Anforderungen unklar, Änderungen häufig, schnelle Ergebnisse nötig
<b>Vorteile / Nachteile</b>	<span style="color: green;">+ Hohe Planbarkeit</span> <span style="color: red;">- Unflexibel</span> <span style="color: green;">+ Klare Doku</span> <span style="color: red;">- Spätes Feedback</span>	+ Balance aus Kontrolle & Flexibilität - Komplexer, höherer Abstimmungsaufwand	+ Hohe Flexibilität, schnelles Nutzerfeedback - Weniger Vorhersagbarkeit
<b>Beispiele</b>	Wasserfallmodell, V-Modell, V-Modell XT	HERMES, Scrumfall, SAFe	Scrum, Kanban, XP, Lean
<b>Typische Produkte</b>	Lastenheft, Pflichtenheft, Fach-/Technikkonzept, Testplan, Abnahmeprotokoll	Projektauftrag, Grobkonzept, Backlog, Sprint-Ergebnisse, Pflichtdokumente	Product Backlog, User Stories, Sprint Backlog, Inkrement, Burndown Chart

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/de/modul/ffit/3-jahr/java/learningunits/lu17/a?rev=1768094615>



Last update: **2026/01/11 02:23**